BATTLE ISLE®

DER ANDOSIA KONFLIKT

Ein Special von

PC PLAYER

INSEL-DUELL

Liebe Leserinnen, liebe Leser,
was weckt in Ihnen der Begriff »Battle Isle«? Richtig: Wabenschiebereien, selige Amiga-Tage und die Geschichte um den Planeten Chromos. Doch schon seit Jahren hört man nichts mehr von der Strategiespiel-Reihe – von »Incubation« einmal abgesehen, das jedoch einen anderen Weg einschlug. Doch nun ist das klassische Szenario wieder da, für einige Glückliche unter Ihnen schon in einer Betatest-Version, alle anderen müssen sich noch bis zum Herbst gedulden. Denn dann kommt die innovative Mischung aus Runden- und Echtzeit-Strategie. Wir waren für Sie im Online-Betatest, haben die Entwickler ausgequetscht und uns das Programm in seinem jetzigen Stadium genau angesehen. Viel Spaß wünschen wir Ihnen mit unserem tiefen Einblick in Blue Bytes nächstes Projekt!

Martin Schnelle

Damian Knaus

INHALT

Editorial, Inhalt & Impressum 2
Die Battle-Isle-Geschichte 2
Battle Isle: Der Andosia Konflikt 3
Der Macher der Kampfinsel:
Interview mit Wolfgang Walk 6
Preisausschreiben 8

DIE BATTLE-ISLE-GESCHICHTE

Der Name Blue Byte ist unzertrennlich mit der Battle-Isle-Reihe verknüpft, denn dieses erfolgreiche Spiel der Mülheimer Software-Firma war auch der Beginn der bekannten Serie. Und über all die Jahre kamen immer weitere Programme, die entweder vom Szenario oder vom Spiel an sich geprägt waren.

Battle Isle (1991)

Mit diesem vom Konsolen-Strategiespiel »Nectaris« beeinflussten Programm fing alles an. Auf einem Splitscreen wurden am Amiga beide Parteien dargestellt, während die eine zog, gab der Gegner seine Feuerbefehle. Die Kämpfe wurden zweidimensional dargestellt. Zwei Zusatz-Disketten folgten.

Historyline 1914-1918 (1992)

Völlig losgelöst aus dem Battle-Isle-Szenario kam ein Jahr später diese Simulation des Ersten Weltkrieges auf dem Amiga heraus. Die Engine war jedoch die gleiche wie bei Battle Isle.

Battle Isle 2 (1993)

Mit deutlich mehr Einheiten und schicken 3D-Kampfsequenzen kam der zweite Teil der Saga 1993 in die Geschäfte. Kurze Zeit später folgte noch eine Add-on-Disk.

Battle Isle 3 (1995)

Die Optik wurde abermals aufgepeppt, doch die veränderte Grafik ließ arg zu wünschen übrig. Daneben wurde die Hintergrundgeschichte in nach heutigem Geschmack zu langen Videosequenzen erzählt.

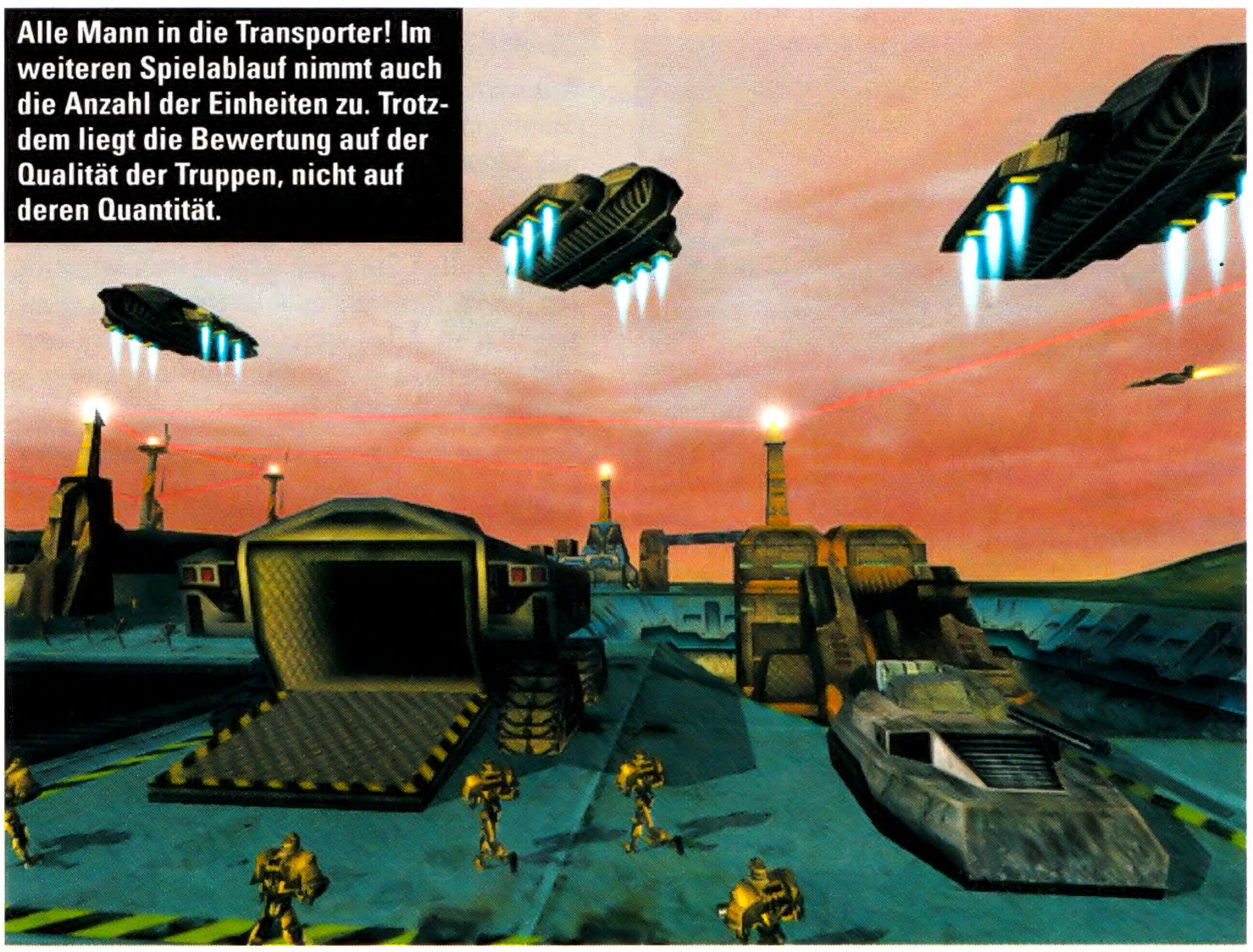
Incubation (1997)

Bei Incubation trat eine Söldnertruppe zum Rundenkampf gegen mutierte Monster an. Und das erstmals in 3D. Eine Missions-CD folgte.

IMPRESSUM

CHEFREDAKTEUR: Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION: Damian Knaus (dk), Martin Schnelle (mash, Ltd. Redakteur)
FREIE MITARBEITER: Manfred Schmidt
CHEFIN VOM DIENST: Susan Sablowski
REDAKTIONSASSISTENZ: Stefanie Kußeler
ART DESIGN: Alexandra Bauer
TITEL: Artwork von Blue Byte
FOTOGRAFIE: Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG: Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS: Future Verlag GmbH, Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER: Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF: Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen), Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkaufsleitung: Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -410 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION: Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG: Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN: JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing
VERTRIEBSLEITUNG: Werner Hirschberger
VERTRIEB: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK: MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh

BATTLE ISLE
DER ANDOSIA KONFLIKT



Alle Mann in die Transporter! Im weiteren Spielablauf nimmt auch die Anzahl der Einheiten zu. Trotzdem liegt die Bewertung auf der Qualität der Truppen, nicht auf deren Quantität.

Blue Byte kombiniert einen traditionsreichen Namen mit moderner Technik. Erstmals wird Rundenstrategie mit Echtzeit-Elementen verquickt.

Eine der wohl bekanntesten und traditionellsten Strategiespiel-Serien ist die »Battle Isle«-Reihe von Blue Byte. Der erste Teil war 1991 auch ein Startschuss für das deutsche Softwarehaus. Eine knappe Dekade später kommt nun die vierte Folge.

Das heißt, eigentlich ist es schon der sechste Rundenstrategie-Titel der Mülheimer (siehe auch den Kasten »Die Battle-Isle-Geschichte«, Seite 2). Außer den drei vorangegangenen Battle Isles brachte Blue Byte noch »Historyline 1914 – 1918« heraus, das sich mit dem Ersten Weltkrieg befasste und auf der Battle-Isle-Engine basierte. Und 1997 kam »Incubation« in die Läden, ein ebenfalls rundenbasiertes 3D-Taktik-Spiel, das im gleichen Szenario wie der Rest der Serie angesiedelt war.

Lange nach den Geschehnissen in Incubation – anno 345 chromianischer Zeitrechnung – verändert sich das Bild auf Chromos. Sergeant Bratt ist mittlerweile General und Vater der Zwillinge von Major Rutherford, die viele Jahre vor der Spielhandlung im Range eines Colonels aus der Armee ausgeschieden ist. Von der Existenz seiner Kinder weiß Bratt jedoch nichts. Parallel dazu erhebt sich die Sekte »Kinder von Haris« mit militärischer Macht. Sie will mit dem Motto »Frieden durch Krieg!« die korrupte Regierung auf Chromos stürzen. Geführt werden die Fanatiker von einer Hohepriesterin, deren Charisma und Schönheit sich niemand so recht entziehen kann. Alles dreht sich um Andosia, eine von Insekten ausgeschiedene Droge mit geheimnisvoller Wirkung.

Die Regierung auf Hallwa nimmt die Bedrohung nicht ernst, bis es dann zu spät ist. Auf dem Inselarchipel Raldhan beginnt der Showdown, der nun – wie üblich – mit automatisierten Armeen und sehr menschlichen Infanteristen ausgetragen wird. Projektleiter Wolfgang Walk (siehe auch das Interview auf Seite 6) verspricht für den weiteren Verlauf der Geschichte mehrere überraschende Wendungen und Enthüllungen.

»Planungs- und Kampfphase werden in der gleichen Engine dargestellt.«

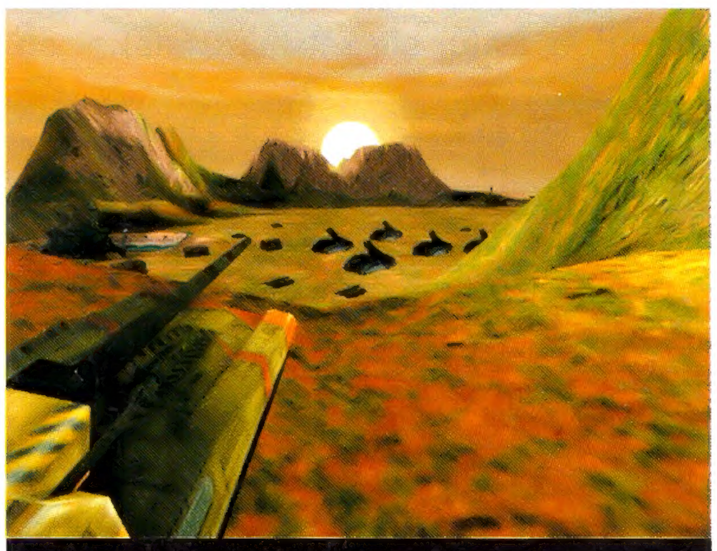
Echtzeit- oder Runden-Strategie?

Nicht nur die 3D-Grafik ist ungewöhnlich, sondern auch die Spielweise. Nach wie vor ziehen und kämpfen Ihre Einheiten rundenweise, haben Aktions- und Schadenspunkte. Verwaltung und ökonomisches Modell laufen jedoch in Echtzeit. Wer mit seinem Zug schneller ist, nimmt dadurch dem Gegner Zeit, die er sonst in das Ressourcen-Management hätte stecken können.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Cauldron/ Blue Byte
- **Genre:** Strategie
- **Termin:** Oktober 2000
- **Internet:** www.bluebyte.de www.bluebyte.net www.cauldron.sk
- **Besonderheiten:** Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie ■ 3 Rohstoffe ■ Tag- und Nachtwechsel ■ Unterschiedliche Jahreszeiten ■ Wettereinflüsse ■ 2 Kampagnen mit 23 Missionen

In der Nacht schlägt die Stunde der Fußtruppen.



Auf Hügeln stehende Einheiten haben eine merklich höhere Geschützreichweite.

So fängt alles an: Die Gebäude werden mit Energieleitungen und Wasser-Pipelines zur Kühlung verbunden.

»Alle drei Waffengattungen stehen zur Verfügung.«

Zu Beginn müssen Sie jedenfalls erst einmal eine vernünftige Basis bauen. Drei Rohstoffe sind wichtig: Eisenerz, Aldinium und Wasser. Letzteres brauchen Ihre Produktionsstätten zur Kühlung. Von der Pumpstation müssen Sie daher zu allen relevanten Punkten Pipelines verlegen. Zudem benötigen alle Anlagen Energie. Die bekommen Sie aus dem Kraftwerk, das später auch durch Solarzellen und Windräder unterstützt wird. Hier benötigen Sie ebenfalls eine Verbindung; die funktioniert drahtlos, aber nicht über beliebige Entfernungen oder durch Hindernisse wie Hügel hindurch. Dafür sind Relaisstationen zuständig, kleine Türme, die den Energiefluss weiterleiten.

Dann kommen Waffenfabriken, welche die Rohstoffe in Panzer, Flieger und Schiffe verwandeln. Ihre Basis sichern Sie mit Flugabwehr-Kanonen, Geschütztürmen und Raketenwerfern gegen Landangriffe sowie Radaranlagen zur besseren Übersicht.

Grafik aus der Slowakei

Die eigentliche 3D-Engine stammt vom slowakischen Entwickler Cauldron, doch das Spieldesign und die Story liegen weiterhin in der Hand der Mülheimer. Die Umgebung ist deformierbar – Sie können sich also rein theoretisch durch eine Hügelkette sprengen oder dem Gegner den Vormarsch nicht nur mit direkten Treffern erschweren. Außerdem stellt die Engine Wind und Gezeitenwechsel dar, macht also alle Einflüsse, die Sie bei der Planung berücksichtigen müssen, visuell erkennbar. Erstmals werden bei einem Battle-Isle-Titel Planungs- und Kampfphase in der gleichen Ansicht dargestellt.

Die Zwischensequenzen bestehen aus Zeichnungen im Comicstil von Alexander Lozano, die durch Montagen, Überblendungen und Kamerafahrten die Story erzählen.

DER BLUE-BYTE-GAME-CHANNEL

Auch Blue Byte eröffnet einen Internet-Spielservice. Unter www.bluebyte.net können Sie momentan am Battle-Isle-Betatest teilnehmen, ein Betatest zu »Die Siedler 4« startet Ende Juli.
Später sollen Sie auch gegeneinander spielen, an Wettbewerben teilnehmen und chatten können. Alles ohne Software-Download und kostenfrei (außer den Provider- und Telefongebühren).

Zum Redaktionsschluss lief noch der Battle-Isle-Betatest, der Siedler-4-Betatest sollte Ende Juli folgen.

DIE EINHEITEN IM ANDOSIA-KONFLIKT

LEICHTE INFANTERIE

Billig, schnell und leise, ideal, um angeschlagenen Gegnern den Garaus zu machen.

FLAMMENWERFER

Vor allem gegen Infanterie und Gebäude geeignet.

GENERAL BRATT

Kommt nur in wenigen Missionen zum Einsatz. Ist für die Story aber sehr wichtig.

VULTURE

Schwerer Tank, technologisch einfach aufgebaut.

GRANATWERFER

Legt und entschärft Minen, kann aber auch für direkten Beschuss eingesetzt werden.

COMMANDER

Hebt die Truppenmoral, kämpft selbst aber mäßig.

RANGER

Leicht bewaffnete, aber sehr schnelle Aufklärungseinheit.

ORION OR-4

Mobile Radareinheit für Aufklärungszwecke.

COMMANDO

Scharfschütze, hervorragend zum Einsatz aus großen Entfernungen.

SCHWERE INFANTERIE

Hervorragend geeignet, um Panzer zu zerstören – vorallem nachts.

SNAKE

Leichter Panzer und Mannschaftstransportwagen.

COMET FP-42

High-End-Flakpanzer, erst nach viel Entwicklungsarbeit verfügbar.

Tages- und Nachtzeiten haben klare Auswirkungen. Nachts etwa funktionieren Solarzellen zur Energiegewinnung nicht, schleichende Einheiten tun sich aber deutlich leichter.

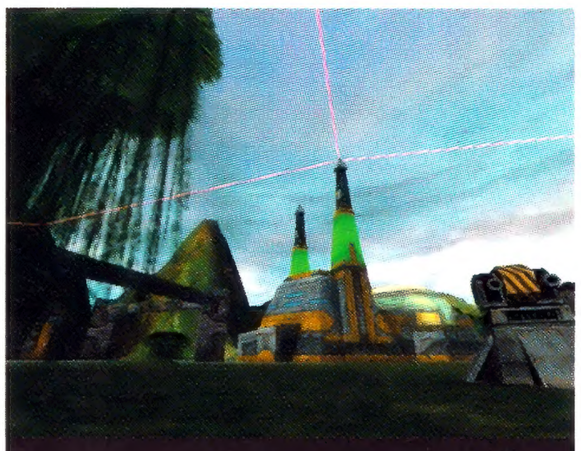
Ich wünschte, es wäre Nacht ...

Neben dem dreidimensionalen Terrain spielen die Tages- und Jahreszeiten eine Rolle, ebenso die Witterungsverhältnisse. Extreme Hitze und Kälte behindern Ihre Fahrzeuge, genauso wie Dauerregen und der daraus resultierende Matsch. Wie in der Realität eignet sich die Nacht besonders für Angriffe kleiner und leichter Einheiten wie etwa den Fußtruppen. Die können sich in der Dunkelheit unbemerkt an einen Panzer heranpirschen und ihn dann in Schrott verwandeln. Tagsüber haben sie eher schlechte Karten.

Insgesamt stehen 40 verschiedene Sorten Kampfgerät zur Verfügung. Durch Forschung lassen sich dabei bestehende Installationen und Einheiten verbessern sowie neue entdecken.

Strategie und Taktik

Alle Fahr- und Flugzeuge benötigen Energie und Munition. Sie haben zwar Akkumulatoren dabei, diese müssen jedoch von Zeit zu Zeit aufgeladen werden. Daher macht es Sinn, einige Steuerungs-Eigenheiten von Echtzeit-Strategiespielen zu übernehmen. So setzen Sie beispielsweise Pfade, die nicht nur zu Patrouillenzwecken geeignet sind, sondern auch für den Nachschub. Außerdem können Sie mehrere Einheiten zu Gruppen zusammenfassen.



Das heimische Hauptquartier. Achten Sie auf die roten Energie-Linien, die Gebäude mit Strom versorgen.

Angriff! Dieser schwere Bomber vom Typ Exterminator nähert sich der Basis, um seine Fracht loszuwerden.

Alles in allem ist Battle Isle – Der Andosia Konflikt ein ambitionierter Vorstoß, das Strategie-Genre mit neuen Impulsen zu versehen. Wir sind gespannt, was Blue Byte aus diesem Konzept macht. **(mash)**

CRUX

Flugtransporter, vor allem zu Beginn eines Spiels wichtig.

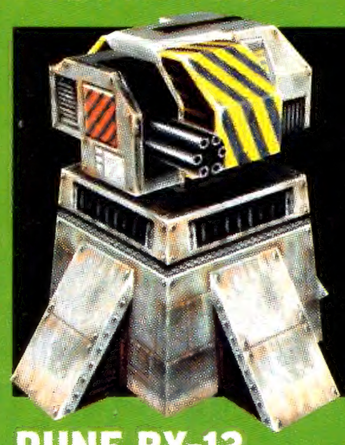
GHOST FB-4

Leichter Bomber, soll auch Spionagesatelliten absetzen können.

WRECKER

U-Bootjäger, kann als einziges Überwasserschiff die unsichtbaren Plagegeister bekämpfen.

PLUTON 7000



Leichter Geschützturm, vor allem gegen leichte Einheiten effektiv.

EID-314 SHARK

Leichter Helikopter, gut geeignet gegen leichte und schnelle Gegner.

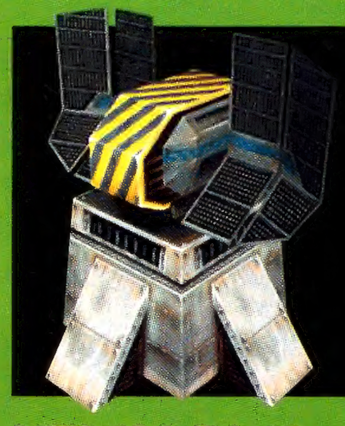
EXTERMINATOR

Schwerer Bomber, benötigt sinnvollerweise Begleitschutz.

TITAN S-1

Flugzeugträger, spielt bei der Eroberung von Inseln seine Trümpfe aus.

RUNE BX-13



Stationärer Radarturm. Zur Aufklärung wichtig.

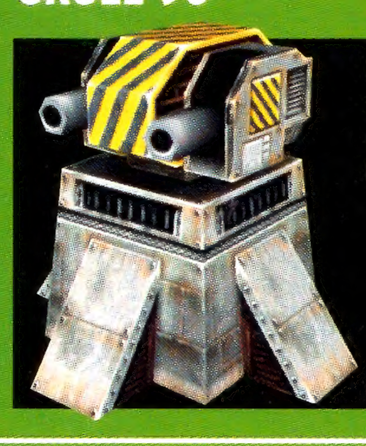
GENOM J9

Jagdflugzeug, formidabler Dogfight-Gegner.

ZENITH W232

Flak-Zerstörer, gut geeignet als Flugabwehr.

SKULL 90

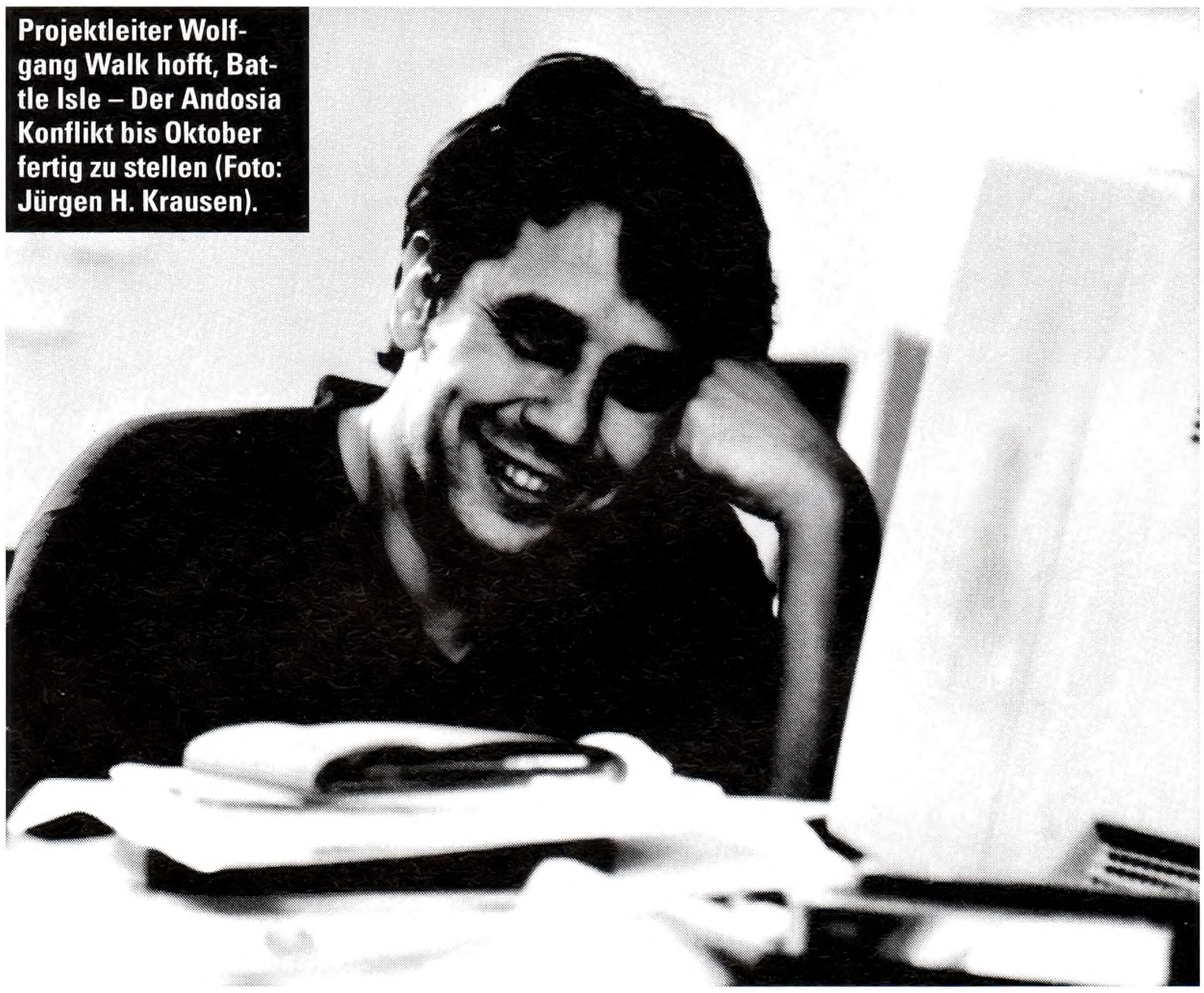


Leichte stationäre Artillerielafette.

MEDUSA RA-12

Flak-Raketenturm, wichtig zur Flugabwehr.

DER MACHER DER KAMPFINSEL



Projektleiter Wolfgang Walk hofft, Battle Isle – Der Andosia Konflikt bis Oktober fertig zu stellen (Foto: Jürgen H. Krausen).

Wolfgang Walk ist Projektleiter von »Battle Isle – Der Andosia Konflikt«. Für PC Player stand der kreative Kopf Rede und Antwort.

***PC PLAYER:* Die neueste Battle-Isle-Folge erstrahlt ja im modischen 3D-Glanz. Hängt Ihr Euch da einfach an den derzeitigen Trend an oder hat das 3D-Szenario auch Einfluss auf die Missionen? Und gibt es verformbares Terrain?**

WOLFGANG WALK: Selbstverständlich bietet die 3D-Umgebung mehr als attraktive Bilder. Über die Engine erhält der Spieler wichtige Informationen. Auch die Form des Terrains hat Einfluss ... Bäume, Gebäude und Landschaftseinschnitte können etwa Sichtschutz bieten. Steileres Gelände verlangsamt den Vormarsch.

***PC PLAYER:* Wie setzt Ihr das 3D-Terrain bei der Missionsgestaltung ein?**

WOLFGANG: Es wird wichtige Höhenzüge geben, von denen aus Artillerie das Gebiet des Gegners bestreichen kann, sowie tiefe, gefährliche Täler, durch die der Spieler hindurch muss. Und dann ist da ja auch noch die Sache mit der Energieversorgung. Schwieriges Gelände erzeugt natürlich Engpässe, diese werden clevere Spieler ausspähen und beim Gegner schwerpunktmäßig angreifen.

Wir machen da keine ausgefallenen Dinge. Dass schmale Täler aus taktischer Sicht tückisch sind und hochstehende Einheiten eine höhere Reichweite beim Feuern haben als Truppen, die von unten nach oben schießen, ist eigentlich logisch. Und mit der 3D-Darstellung erklärt sich das von selbst, und zwar ohne großartige Erläuterungen.

***PC PLAYER:* Sind die Missionen dynamisch oder linear?**

WOLFGANG: Es gibt Missionsziele, die nicht unbedingt erreicht werden müssen. Aber ich würde deshalb noch nicht von unlinearen Missionen sprechen. Wir stecken lieber ein genaues Ziel ab und erläutern dies auch sehr klar und deutlich, als den Spieler über das Missionsziel im Unklaren zu lassen.

Die Story ist rein linear. Sie baut auf Charaktere auf, die mit einer gewissen Konsequenz mit- und gegeneinander reagieren. Diese Wechselwirkung erzeugt die Spannung in der Geschichte und damit Spielatmosphäre. Das wollten wir nicht für eine ja immer nur scheinbare, spielerisch völlig sinnlose Interaktivität in der Story opfern.

***PC PLAYER:* Wie wirken sich Wetter-Effekte sowie der Tag-Nacht-Rhythmus auf den Kampf und auf die Produktion allgemein aus?**

WOLFGANG: Auf sehr vielen verschiedenen Ebenen, und auch hier ist es die 3D-Engine, die veränderte Bedingungen veranschaulicht. Wir benötigen also keine riesigen Tabellen, um das zu vermitteln.

Tag und Nachtwechsel verlagern die Hauptwahrnehmung der Einheiten von der Optik (Tag) auf die Akustik (Nacht). Nachts sind also leise, leichte Einheiten klar im Vorteil. Tags würde ich da nicht drauf wetten. Wetterwechsel verändern natürlich den Untergrund und damit die Geschwindigkeiten der Einheiten – auch dies natürlich wieder für jeden Einheitentyp unterschiedlich. Wer jemals mit einem Panzer im Sumpf unterwegs war, weiß, wovon ich rede.

Auf der Produktionsseite wird vor allem die Energiegewinnung beeinflusst.

»In rundenbasierten Spielen kann 3D dem Spieler deutlich mehr bieten.«

Stationäre Geschütze dienen zur Basisverteidigung, können aber erst ab einer gewissen Entfernung aktiv werden.

Da Aldinium meistens nur in knappen Mengen zur Verfügung steht, muss der Spieler früher oder später auf Sonnen-, Wind- und Gezeitenenergie ausweichen. Alle diese Energiequellen sind zwar unerschöpflich, fließen aber nicht konstant.

***PC PLAYER:* Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, Rundenstrategie mit Echtzeit-Abläufen zu kombinieren? Ist der ständige Wechsel vom rundenbasierten in den Echzeit-Modus nicht auf Dauer etwas mühselig?**
WOLFGANG: Ein bisschen anspruchsvoller als fünf Minuten »Moorhuhn« ist das selbstverständlich schon, aber alles fließt sehr natürlich ineinander.

Uns schwebte ein Spiel vor: die Konfliktsimulation. Also alles, was in einem Krieg wichtig ist, in einem Spiel. Die Grundfrage war: Wo macht Runde Sinn, weil sie die taktische Tiefe erhöht, und wo macht Echtzeit Sinn, weil sie den Spielfluss fördert? Und überraschenderweise kommt es in den einzelnen Bereichen des Spiels fast nie zu Konflikten! Taktische Tiefe ist da gefordert, wo Tempo dem Spiel nicht weiterhilft. Und umgekehrt. Ökonomie in Echtzeit ist nicht hektisch. Taktik in Runde ist nicht langweilig. So hat der Spieler immer etwas zu tun, und immer in dem Modus, der die Spielelemente am besten zur Geltung bringt. Echtzeit hat im taktischen Bereich nichts verloren. Und die Runde in der Ökonomie und in der Forschung nicht.

»Battle Isle – Der Andosia Konflikt sollte nicht einfach ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel werden.«

***PC PLAYER:* In wie weit sind die Jungs von Cauldron am Entwicklungsprozess beteiligt?**
WOLFGANG: Die gesamte Programmierung und die gesamten Ingame-Grafiken werden dort erstellt. Story, Design und Projektleitung liegen bei Blue Byte. Allerdings ist Cauldrons Entwicklungsleiter David Durcak bei all den kleinen täglichen Designentscheidungen involviert und ein sehr kompetenter Ansprechpartner. Wie überhaupt »kompetent« ein sehr treffendes Adjektiv für die ganze Firma ist. Es macht wirklich Spaß, mit ihnen zusammen zu arbeiten.

»Manche Energiequellen sind unerschöpflich, fließen aber nicht konstant.«

***PC PLAYER:* Der Runden-Kampfmodus hebt BI von den anderen Strategietiteln ab. Habt Ihr keine Bedenken, dass die Spieler davon abgeschreckt werden?**
WOLFGANG: Wenn wir davon nicht überzeugt wären, würden wir das Spiel gar nicht erst entwickeln. Blue Byte nimmt seine Kunden ernst. Das sind ja keine Lemminge, die blind in eine Richtung laufen, weil das alle tun. Die kaufen ein Spiel nicht, weil es gerade die Nummer Eins ist. Das sind Leute, die genaue Vorstellungen davon haben, was ein Spiel bieten sollte: Qualität, Originalität, Spieltiefe. Eine bestimmte Chartposition gehört nicht zu den Kaufkriterien.

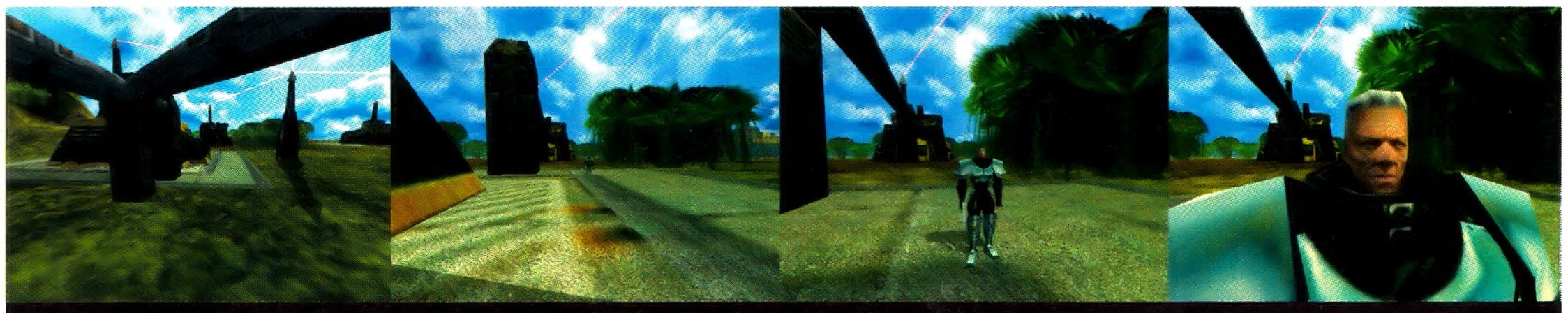
Und eben weil wir die Echtzeit-Ökonomie haben, der Spieler also nie in dieses spielerische Loch fällt, das bisherige rundenbasierte Spiele so beeinträchtigte – gerade deshalb dürfen wir es uns ja wieder erlauben, den Kampf-Modus in Runde abzuhalten.

***PC PLAYER:* Warum wird Eurer Meinung nach der Runden-Modus in heutigen Strategiespielen vernachlässigt?**
WOLFGANG: Aus Gedanken- und Einfallslosigkeit – und zuviel Angst vor dem Markt. Und weil »der Kunde« oft fälschlicherweise für jemanden gehalten wird, der angeblich bereit ist, für immer das gleiche Spiel in leicht verändertem Gewand viel Geld zu bezahlen. Viele Echtzeit-Strategiespiele fahren ihre Produktionskosten nicht wieder ein. Da fragt man sich, wer den Denkfehler macht: Publikum oder Publisher ...

***PC PLAYER:* Legt Ihr bei der Einheitenauswahl Wert auf Quantität oder Qualität der Einheiten? Wird es Veteranen-Einheiten geben, die sich im Spielverlauf weiterentwickeln können?**
WOLFGANG: Eindeutig Qualität. Schon weil die Zeit für eine Runde und damit die Einheitenzahl begrenzt werden muss. Und ja, Einheiten, die überleben, sammeln Erfahrung und werden immer wertvoller.

***PC PLAYER:* Was erwartet Ihr für die Entwicklung vom Online-Beta-Test?**
WOLFGANG: Die ersten Tage haben gezeigt, dass die Tester extrem fokussiert und kooperativ sind. Ein sehr gutes Gefühl. Viele Postings erreichen uns, in denen Tester ihre Freude über das neue Spielprinzip ausdrücken und eindeutig unterstreichen, dass sie mithelfen wollen, es zum Erfolg zu machen. Ein wirklich tolles Gefühl.

Von hier aus ein dickes »Danke« an alle Betatester! **(dk)**



Der Zoom-Level ist beträchtlich. Die Engine des slowakischen Entwicklers Cauldron ermöglicht Ansichten aus großer Entfernung, bis hin zum Knittergesicht von General Bratt.